

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu usaha secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan – pertanyaan kepada narasumber.

2. Studi Literatur

Metode yang digunakan pada studi literatur dengan membaca jurnal-jurnal dan buku.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan berupa foto dokumentasi, formulir pendaftaran dan pemeriksaan serta dokumentasi pengujian.

4. Observasi

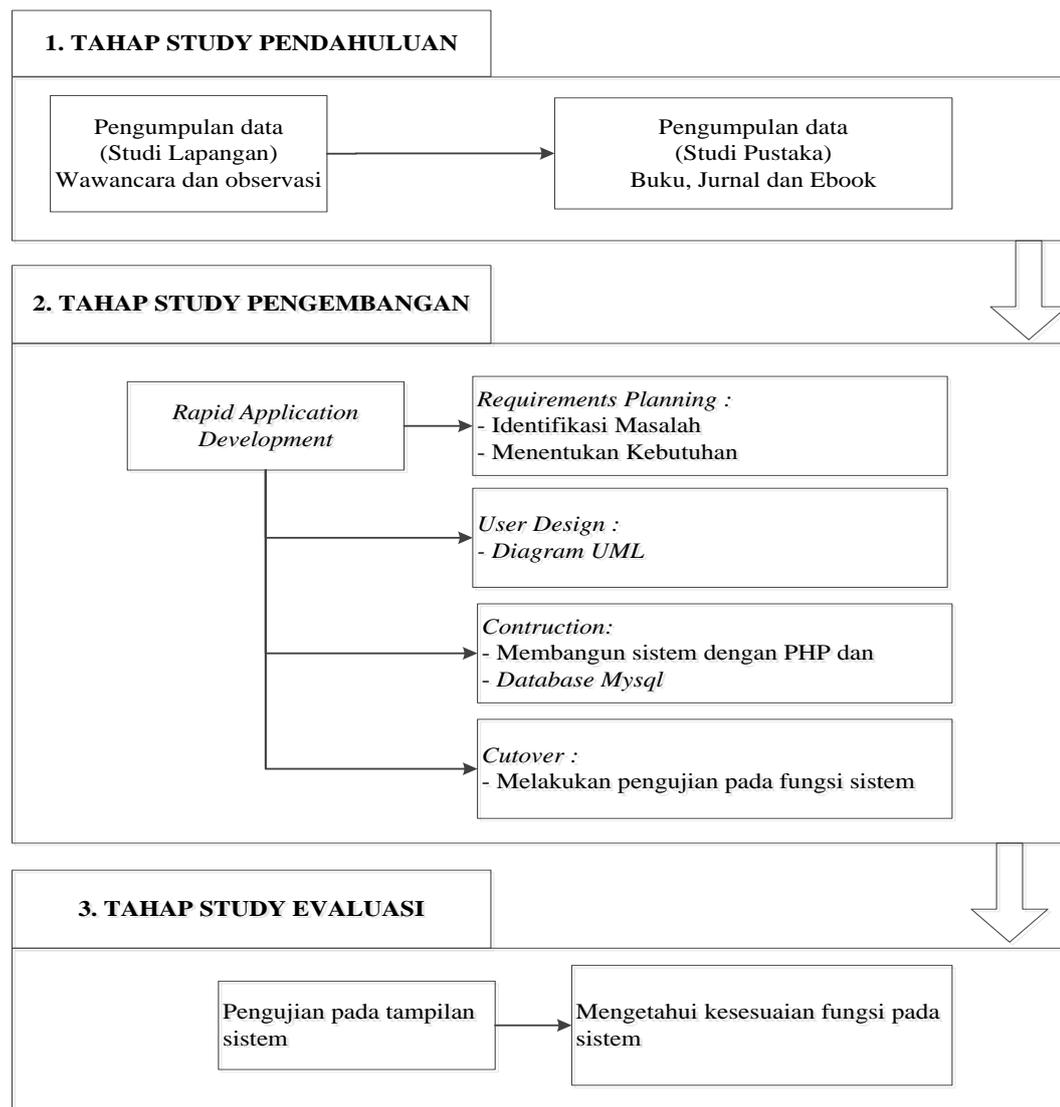
Metode ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan.

5. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode yang digunakan dengan mengumpulkan dari buku-buku dan jurnal yang relevan sebagai acuan dan bahan referensi untuk penelitian ini.

### **3.2 Kerangka Penelitian**

Untuk memberikan panduan atau acuan dalam menyusun penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (Metode RAD) yang lebih rinci dan jelas dalam tahapan- tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan di bahas. Adapun kerangka kerjanya sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Kerangka Penelitian

### 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan dalam mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode RAD yaitu :

#### 3.3.1 Tahap *Requirements Planning*

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan yang ingin dipenuhi dari sebuah sistem seperti berikut:

## 1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan berupa data-data yang dibutuhkan untuk menginputkan fungsi dari sistem, berikut adalah kebutuhan fungsional:

### a. *User* Petugas Registrasi

*User* petugas registrasi merupakan bentuk kebutuhan sistem yang dapat melakukan pengolahan data:

- 1) Melakukan *login*
- 2) Mengelola data informasi
- 3) Mengelola data pengunjung
- 4) Mengelola data pendaftaran
- 5) Mengkonfirmasi pendaftaran
- 6) Mencetak laporan kunjungan
- 7) Melakukan *logout*

### b. *User* Petugas P2U

*User* petugas P2U merupakan bentuk kebutuhan sistem yang dapat melakukan pengolahan data:

- 1) Melakukan *login*
- 2) Melihat data pengunjung
- 3) Mengelola data pemeriksaan
- 4) Melakukan *logout*

### c. *User* Komandan Jaga

*User* Komandan Jaga merupakan bentuk kebutuhan sistem yang dapat melakukan validasi:

- 1) Melakukan *login*
- 2) Melihat data pengunjung
- 3) Mengkonfirmasi hasil pemeriksaan
- 4) Melakukan *logout*

d. *User Pengunjung*

*User* pengunjung merupakan bentuk kebutuhan sistem seperti berikut:

- 1) Melakukan registrasi
- 2) Melakukan *login*
- 3) Melakukan pendaftaran kunjungan
- 4) Melihat hasil pemeriksaan
- 5) Melihat informasi
- 6) Melihat riwayat kunjungan
- 7) Melakukan *logout*

e. *User Kepala Lapas*

*User* kepala lapas merupakan bentuk kebutuhan sistem seperti berikut:

- 1) Melakukan *login*
- 2) Melihat data pendaftaran kunjungan
- 3) Melihat data pengunjung
- 4) Mencetak laporan kunjungan
- 5) Melakukan *logout*

## 2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan berupa kebutuhan inti tetapi sebagai pendukung, berikut adalah kebutuhan non fungsional:

Operational :

- a. Besarnya program dari sistem maksimal sebesar 50 MB
- b. Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami dan *user friendly*

Keamanan:

- a. Sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses yang tidak berwenang dengan menggunakan level sebagai pembeda antar bagian.
- b. Dilengkapi dengan *encryption password* untuk menjaga kerahasiaan *password*

### 3. Perangkat Keras

- a. Layar *Nano Edge bezel*
- b. Layar *Full HD 14 inci*
- c. *Prosesor i5-10210U Processor (1.60 GHz up to 4.20 GHz, 6M Cache)*
- d. Penyimpanan SSD 512 GB
- e. Memori 8GB
- f. Keyboard ergonomis

### 4. Perangkat Lunak

- a. *Windows 10*
- b. *Sublime Text 2022 Versi 4*
- c. *MySQL versi 5.7.17*
- d. *Framework Codeigniter*
- e. *Astah Comunnity*
- f. *Balsamic Mockups 3*

#### 3.3.2 Tahap *User Design*

Tahap ini merupakan bagian dari perancangan sistem yang dilakukan menggunakan diagram UML dan dibuatkan rancangan tampilan sistem sebelum melakukan pembuatan ke kode program, berikut merupakan use case deskripsi :

**Tabel 1.1** *Use Case Deskripsi*

<b>Aktor</b>	<b>Deskripsi</b>
Petugas registrasi	Merupakan aktor yang dapat mengelola data informasi, pengunjung, kunjungan, konfirmasi kunjungan dan cetak laporan.
Petugas P2U	Merupakan aktor yang dapat melihat data kunjungan dan melakukan pemeriksaan.
Pengujung	Merupakan aktor yang dapat melakukan registrasi, melakukan kunjungan, melihat hasil pemeriksaan dan riwayat kunjungan.
Komandan Jaga	Merupakan aktor yang dapat melihat data kunjungan dan melakukan pemeriksaan.
Kepala Lapas	Merupakan aktor yang dapat melihat data kunjungan dan laporan dan pendaftaran kunjungan

### 3.3.3 Tahap *Contruction*

Tahap ini merupakan tahap pembuatan sistem berbasis *mobile* dengan bahasa pemrograman PHP sebagai bagian *back end* dan *mobile bootstrap* serta media penyimpanan Mysql.

### 3.3.4 Tahap *Cutover*

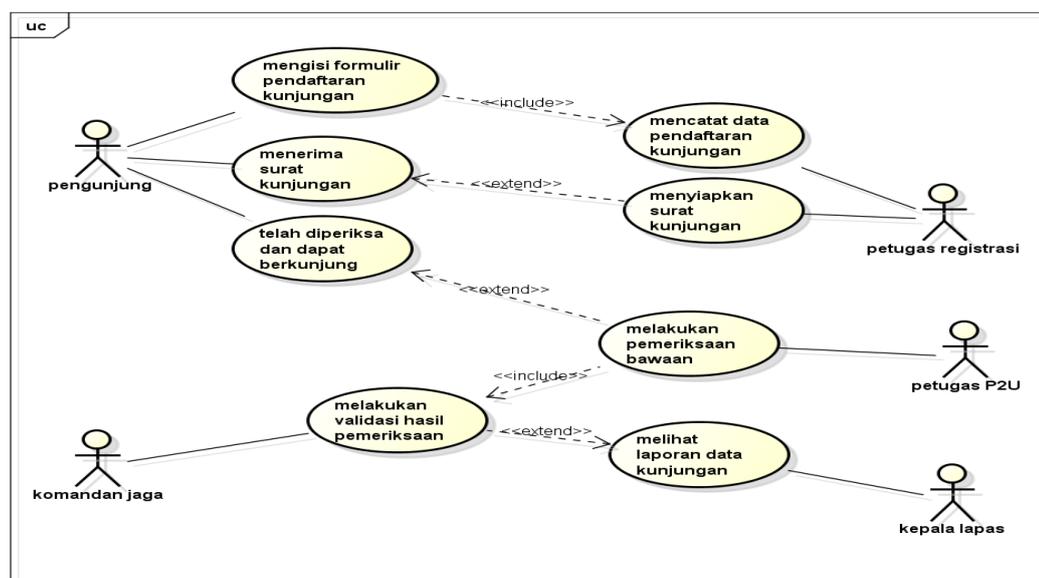
Tahap ini merupakan tahap evaluasi terhadap sistem yang telah dibangun dengan menguji terlebih dulu oleh pengguna sistem untuk memperoleh hasil apakah sistem telah sesuai atau belum.

## 3.4 Gambaran Umum Sistem Yang Diajukan

Gambaran umum sistem berjalan dilakukan dengan menggunakan diagram UML, kamus data dan rancangan *interface*.

### 3.4.1 Rancangan Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan menelaskan alur proses pada proses manajemen kunjungan, proses kunjungan yang dilakukan pertama oleh bagian pengunjung dengan datang ke lapas dan mengisi formulir kunjungan, formulir diberikan ke bagian petugas untuk dicatat dan menyiapkan surat kunjungan yang diberikan ke pengunjung, surat tersebut di berikan kepada petugas P2U dan Komandan jaga untuk melakukan pemeriksaan, bagian kepala lapas dapat melihat data kunjungan, berikut adalah analisis sistem berjalan pada Gambar 3.2.

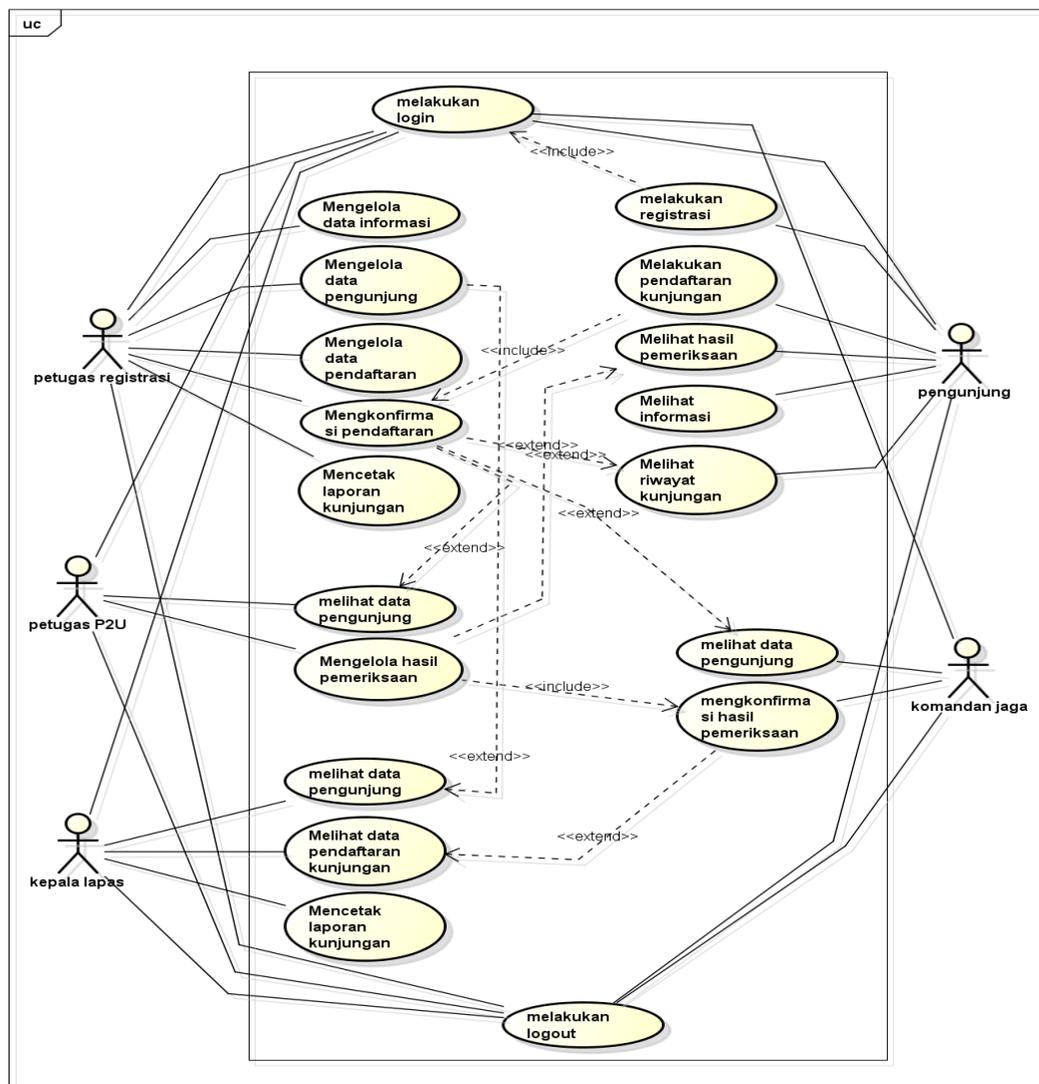


powered by Astah

Gambar 1.2 Use Case Diagram Sistem Yang Berjalan

### 3.4.2 Rancangan Sistem usulan

*Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem, seperti bagian petugas dapat melakukan login, mengelola data informasi kegiatan, mengelola data pengunjung, mengelola data pendaftaran, mengkonfirmasi pendaftaran dan mencetak laporan kunjungan, bagian petugas P2U melihat data pengunjung dan mengkonfirmasi pendaftaran, komandan jaga melihat data pengunjung dan mengkonfirmasi pendaftaran, bagian kepala lapas dapat melihat data pengunjung, pendaftaran dan cetak laporan, bagian pengunjung dapat melakukan registrasi, melihat kegiatan, melakukan pendaftaran, melihat hasil dan riwayat pendaftaran. Berdasarkan *use case description* dapat di lihat pada Gambar 3.2:



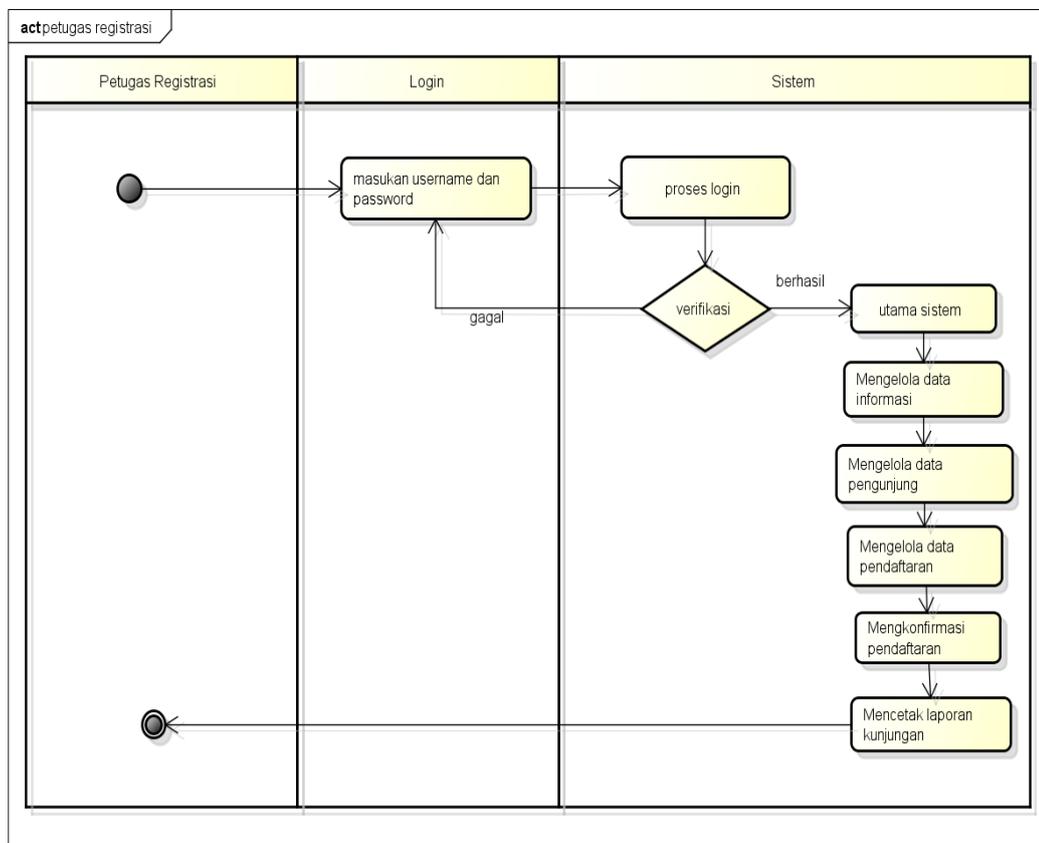
Gambar 1.3 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

### 3.4.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja sistem seperti berikut:

#### 1. Activity Diagram Petugas Registrasi

Diagram aktivitas admin mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan informasi mengelola data kunjungan dengan diawali dari bagian pengguna dilanjutkan dengan proses *login* dan aktifitas seperti mengelola data informasi, pengunjung, pendaftaran, konfirmasi dan cetak laporan. *Activity diagram* admin dapat dilihat pada Gambar 3.4.

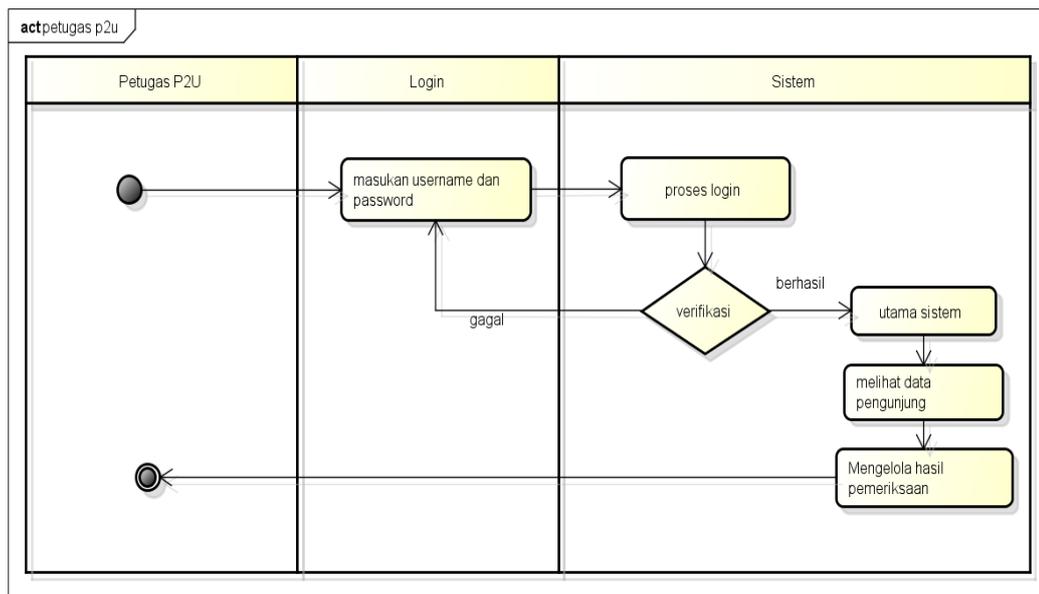


powered by Astah

**Gambar 1.4** Activity Diagram Petugas Registrasi

#### 2. Activity Diagram Petugas P2U

Diagram aktivitas petugas P2U mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan mengelola data kunjungan yang diawali oleh pengguna dilanjutkan dengan proses *login* dan aktifitas seperti melihat data pengunjung dan mengkonfirmasi hasil pemeriksaan pendaftaran. *Activity diagram* petugas P2U dapat dilihat pada Gambar 3.5.

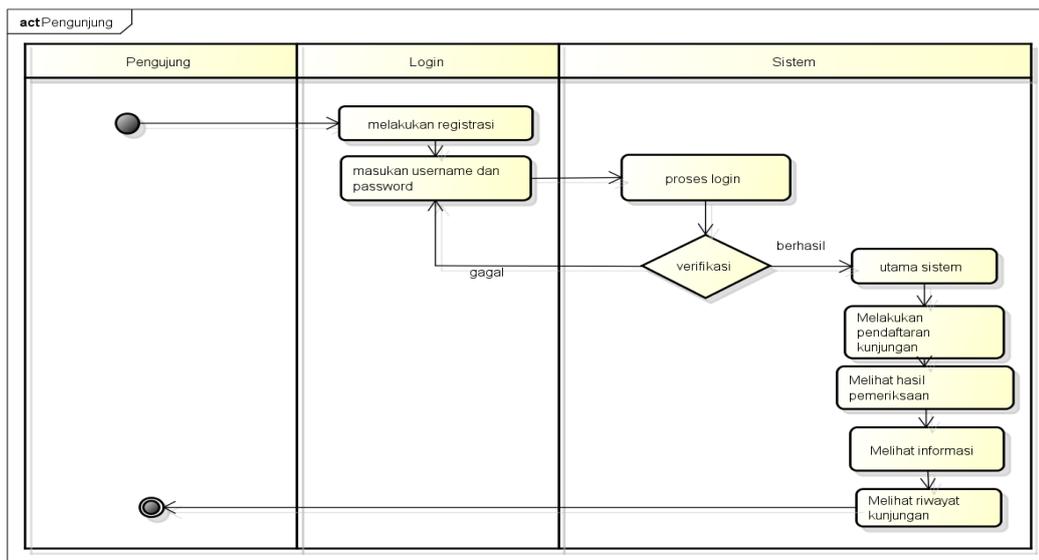


powered by Astah

**Gambar 1.5** Activity Diagram Petugas P2U

### 3. Activity Diagram Pengunjung

Diagram aktivitas pengunjung mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja yang diawali oleh pengguna dilanjutkan dengan aktifitas registrasi, login, melihat informasi kegiatan, melakukan pendaftaran kunjungan, melihat hasil pendaftaran dan melihat riwayat pendaftaran. Activity diagram pengunjung dapat dilihat pada Gambar 3.6.

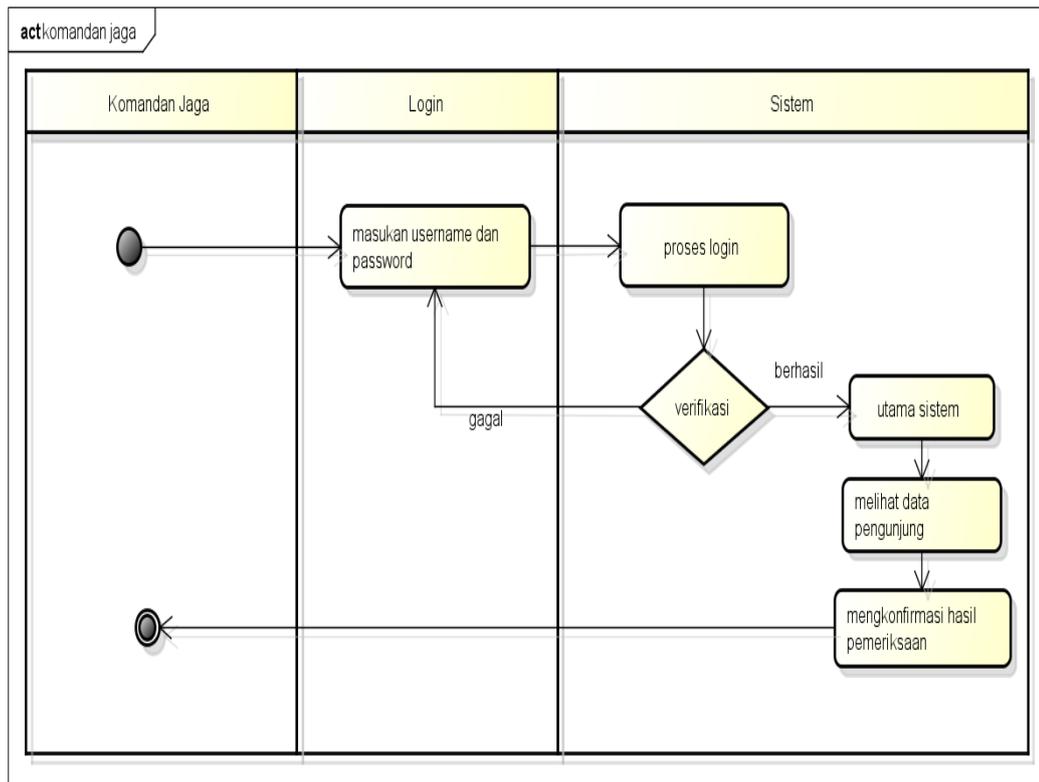


powered by Astah

**Gambar 1.6** Activity Diagram Pengunjung

#### 4. *Activity Diagram* Komandan Jaga

Diagram aktivitas komandan jaga mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan mengelola data kunjungan dan pemeriksaan yang diawali oleh pengguna dilanjutkan dengan proses *login* dan aktifitas seperti melihat data pengunjung dan mengkonfirmasi hasil pemeriksaan pendaftaran. *Activity diagram* komandan jaga dapat dilihat pada Gambar 3.7.

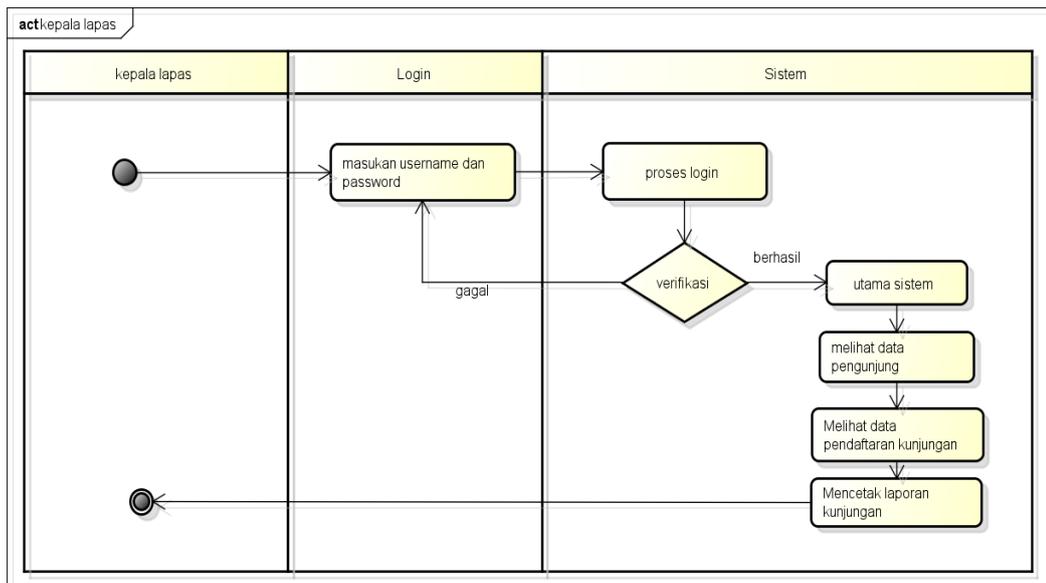


powered by Astah

**Gambar 1.7** *Activity Diagram* Komandan Jaga

#### 5. *Activity Diagram* Kepala Lapas

Diagram aktivitas kepala lapas jaga mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan melihat data kunjungan yang diawali oleh pengguna dilanjutkan dengan proses *login* dan aktifitas seperti melihat data pengunjung, pendaftaran kunjungan dan cetak laporan. *Activity diagram* kepala lapas jaga dapat dilihat pada Gambar 3.8.



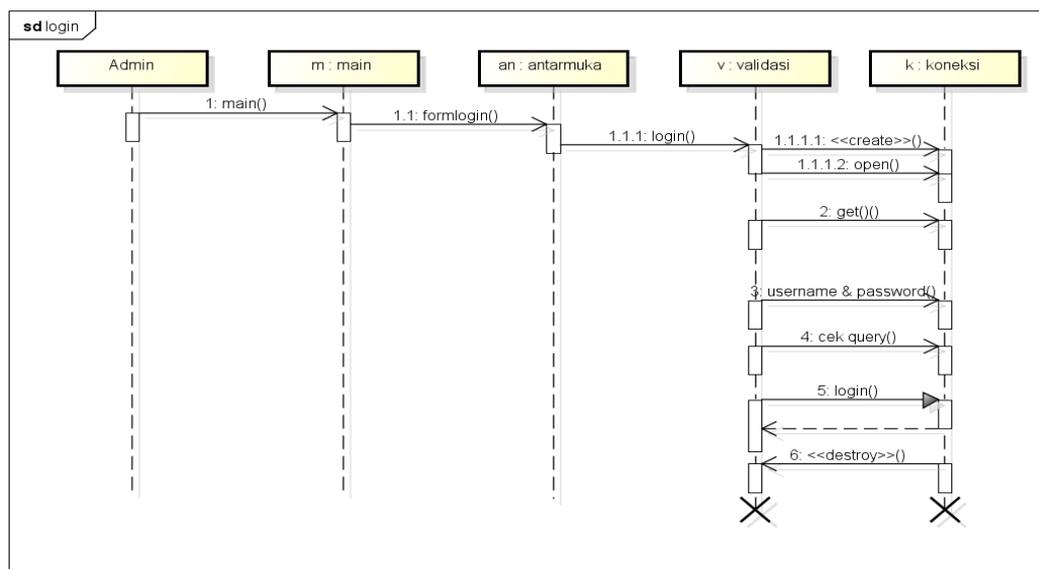
powered by Astah

Gambar 1.8 Activity Diagram Kepala Lapas

### 3.4.4 Sequence Diagram

#### 1. Sequence Diagram Login

Sequence diagram login merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan message pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya sesuai dengan fungsi dari use case diagram, berikut adalah sequence diagram login pada Gambar 3.8:

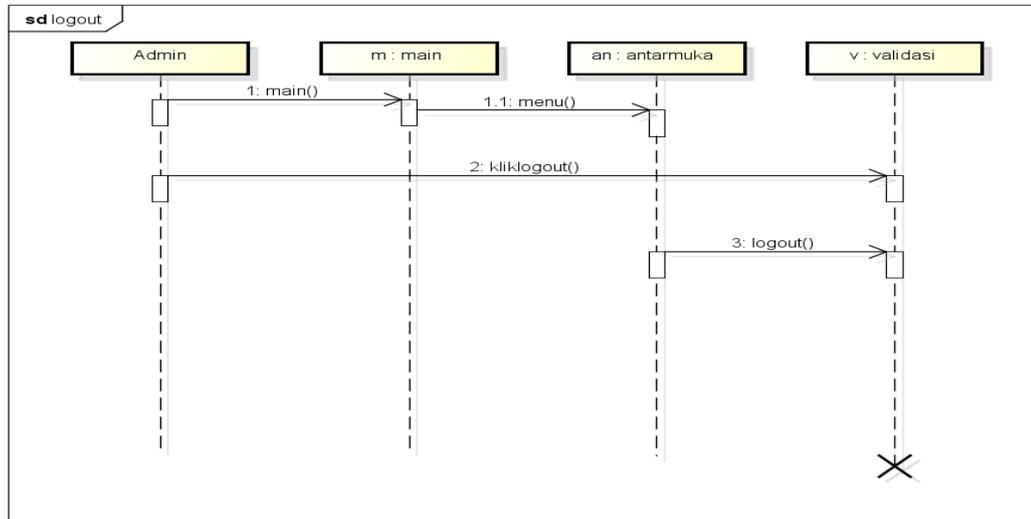


powered by Astah

Gambar 1.9 Sequence Diagram Login

## 2. Sequence Diagram Logout

*Sequence diagram logout* merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menghilangkan *session* status *logout*, berikut adalah *sequence diagram login* pada Gambar 3.9:

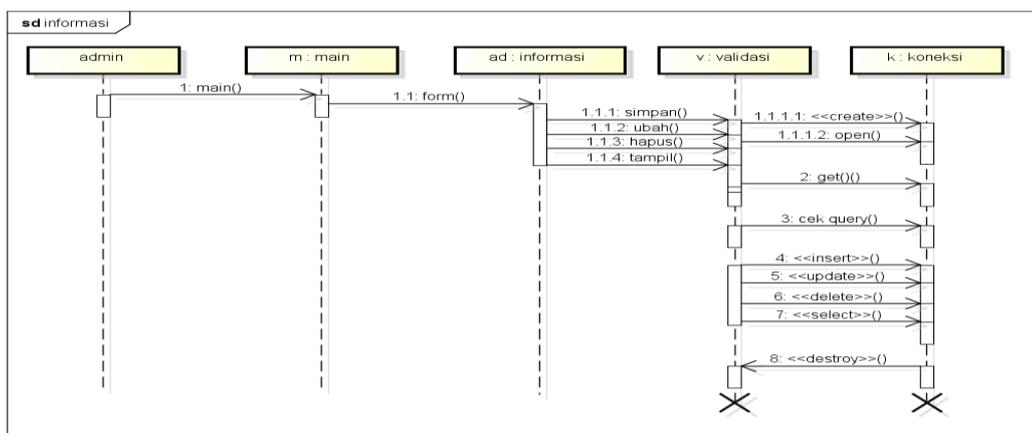


powered by Astah

**Gambar 1.10** Sequence Diagram Logout

## 3. Sequence Diagram Informasi

*Sequence diagram informasi* melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan, *insert*, *update*, *delet* dan *select*, berikut adalah *sequence diagram informasi* pada Gambar 3.10.

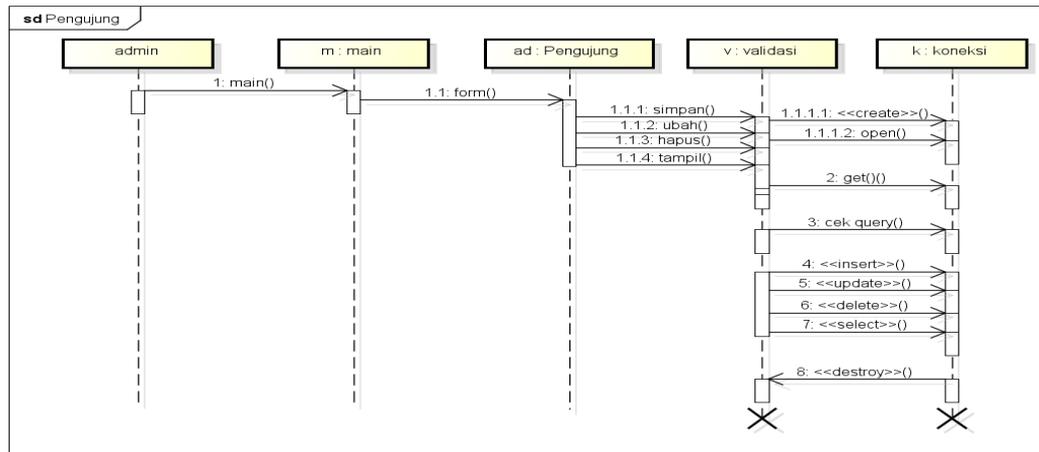


powered by Astah

**Gambar 1.11** Sequence Diagram Informasi

#### 4. Sequence Diagram Pengunjung

*Sequence diagram* pengunjung melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan, *insert*, *update*, *delete* dan *select*, berikut adalah *sequence diagram* pengunjung pada Gambar 3.11:

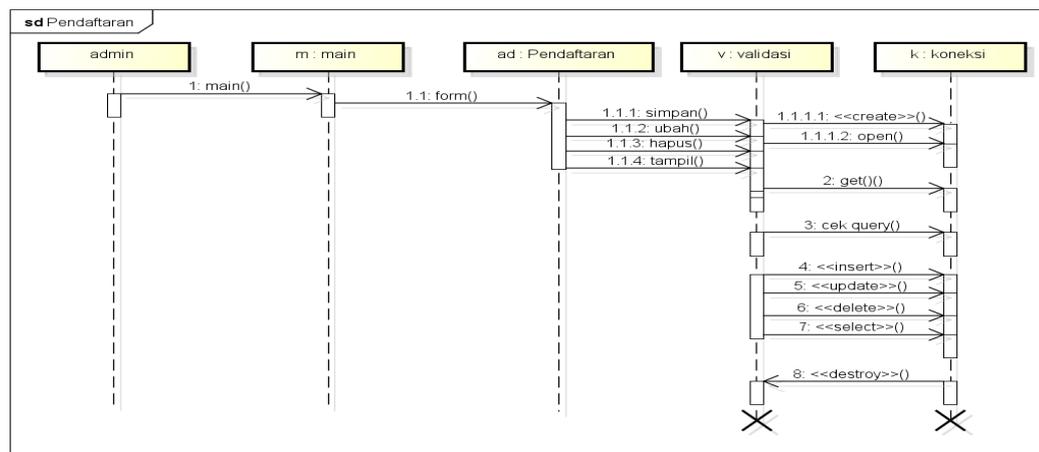


powered by Astah

**Gambar 1.12** *Sequence Diagram* Pengunjung

#### 5. Sequence Diagram Pendaftaran

*Sequence diagram* pendaftaran melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan, *insert*, *update*, *delete* dan *select*, berikut adalah *sequence diagram* pendaftaran pada Gambar 3.12:

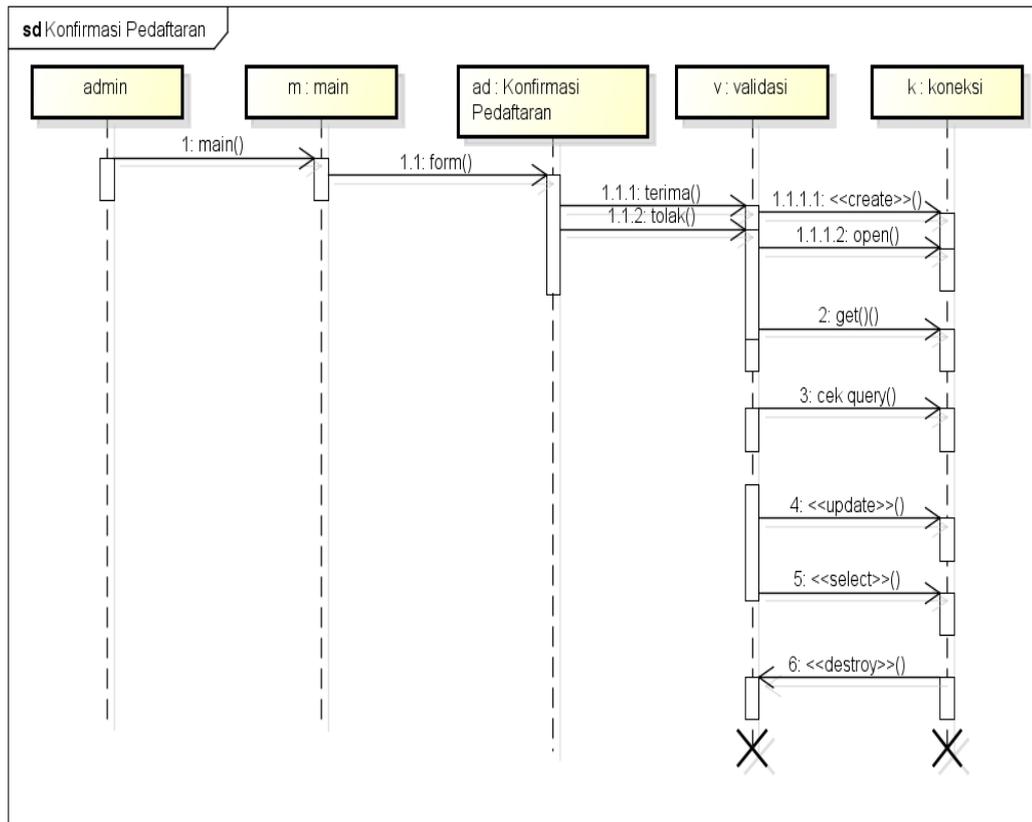


powered by Astah

**Gambar 1.13** *Sequence Diagram* Pendaftaran

## 6. Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran

Sequence diagram konfirmasi pendaftaran melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan, *update*, dan *select*, berikut adalah *sequence diagram* konfirmasi pendaftaran pada Gambar 3.13:

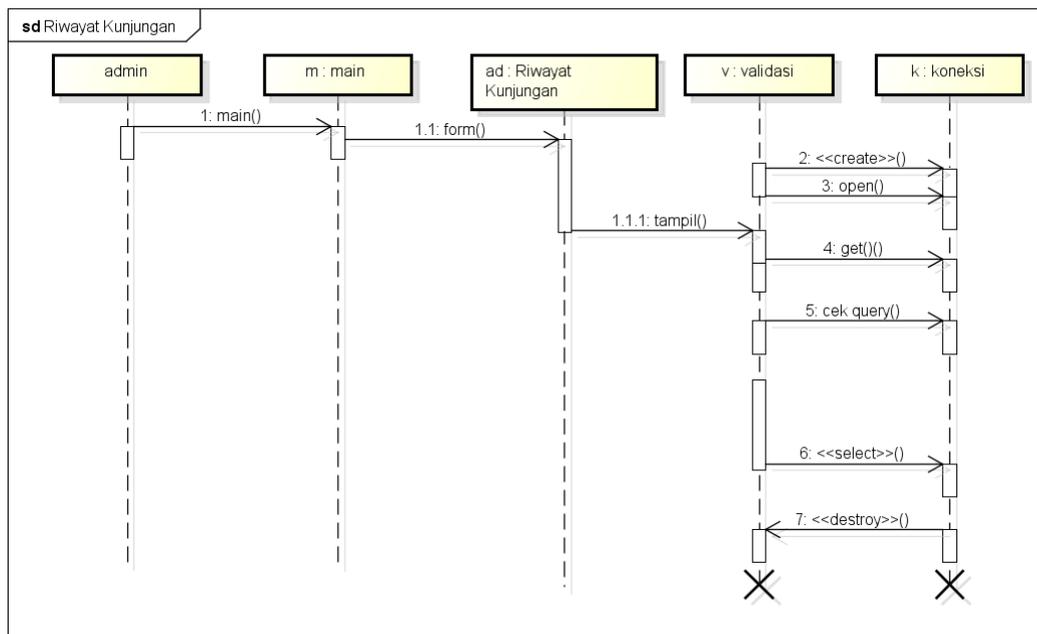


powered by Astah

**Gambar 1.14** Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran

## 7. Sequence Diagram Riwayat Kunjungan

Sequence diagram riwayat kunjungan melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan, *insert*, *update*, *delete* dan *select*, berikut adalah *sequence diagram* riwayat kunjungan pada Gambar 3.14:

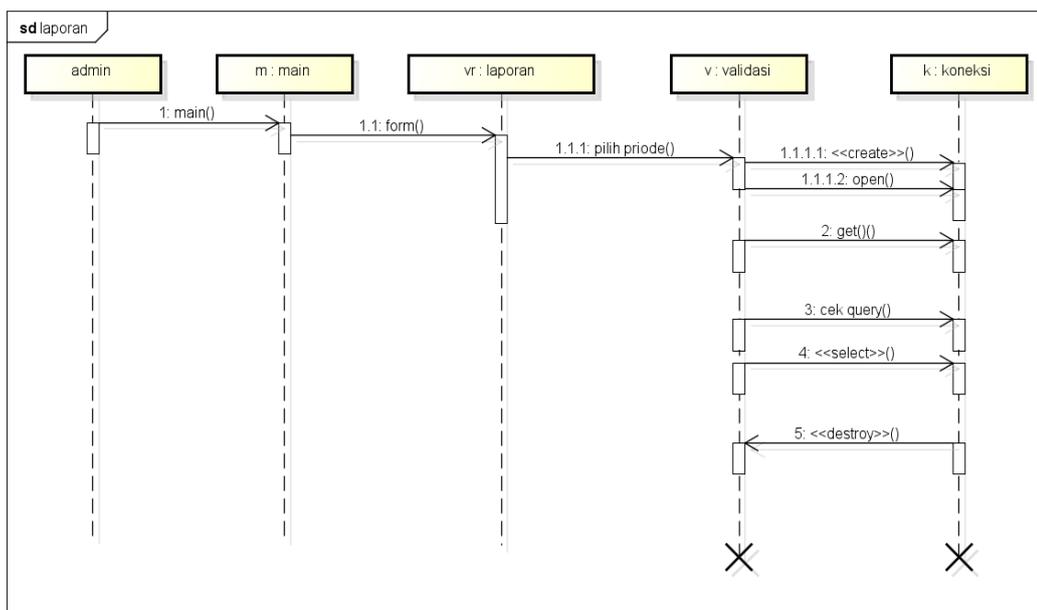


powered by Astah

**Gambar 1.15** Sequence Diagram Riwayat Kunjungan

## 8. Sequence Diagram Laporan

Sequence diagram laporan melakukan proses pengiriman pesan ke database mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin menampilkan form informasi ke bagian database dengan pesan *select*, berikut adalah *sequence diagram* laporan pada Gambar 3.15:

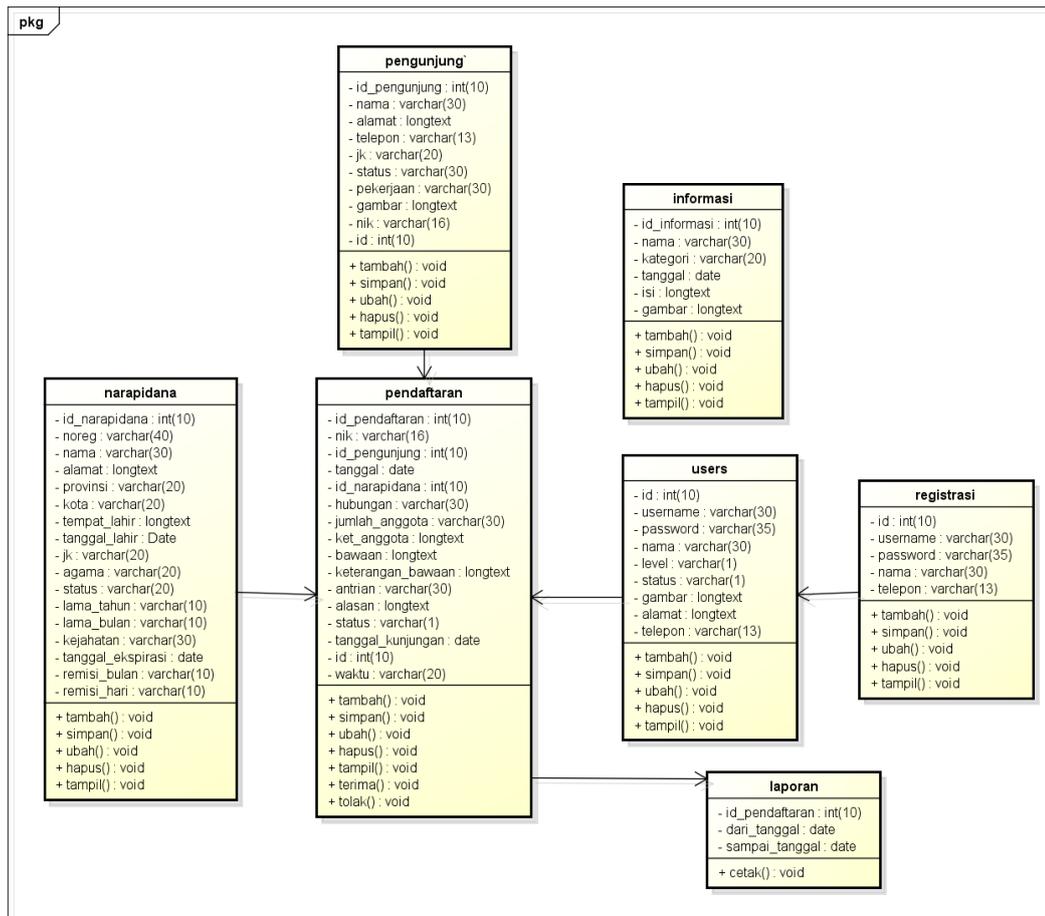


powered by Astah

**Gambar 1.16** Sequence Diagram Laporan

### 3.4.5 Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Terdapat 6 *class* yang saling terhubung berdasarkan data master seperti informasi pengunjung, narapidana dan user, sebagai *class* transaksi atau *class* tamu yang berelasi yaitu class pendaftaran, berikut ini adalah *class diagram* pada Gambar 3.16.



powered by Astah

**Gambar 1.17** Class Diagram

### 3.4.6 Kamus Data

Kamus data bagian dari pendeskripsian terhadap tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibagung seperti berikut :

#### 1. Tabel Informasi

Nama Database : narapidana\_waykanan

Nama Tabel : informasi

Kunci Utama : id\_informasi

**Tabel 1.2** Tabel Informasi

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_informasi	<i>Int</i>	10	Sebagai id informasi
2	nama	<i>varchar</i>	30	Sebagai nama
3	kategori	<i>varchar</i>	20	Sebagai kategori
4	tanggal	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal
5	isi	<i>longtext</i>	-	Sebagai isi
6	gambar	<i>longtext</i>	-	Sebagai gambar

**2. Tabel Narapidana**

Nama Database : narapidana\_waykanan

Nama Tabel : Narapidana

Kunci Utama : id\_narapidana

**Tabel 1.3** Tabel Narapidana

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_narapidana	<i>Int</i>	10	Sebagai id narapidana
2	noreg	<i>varchar</i>	40	Sebagai nomor registrasi
3	nama	<i>varchar</i>	30	Sebagai nama
4	alamat	<i>longtext</i>	-	Sebagai alamat
5	provinsi	<i>varchar</i>	20	Sebagai provinsi
6	kota	<i>varchar</i>	20	Sebagai kota
7	tempat_lahir	<i>longtext</i>	-	Sebagai tempat lahir
8	tanggal_lahir	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal lahir
9	jk	<i>varchar</i>	20	Sebagai jenis kelamin
10	agama	<i>varchar</i>	20	Sebagai agama
11	status	<i>varchar</i>	20	Sebagai status
12	lama_tahun	<i>varchar</i>	10	Sebagai lama tahun
13	lama_bulan	<i>varchar</i>	10	Sebagai lama bulan
14	Kejahatan	<i>varchar</i>	30	Sebagai kejahatan
15	tanggal_ekspirasi	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal ekpirasi
16	remisi_bulan	<i>varchar</i>	10	Sebagai remisi bulan
17	remisi_hari	<i>varchar</i>	10	Sebagai remisi hari

**3. Tabel Pengunjung**

Nama Database : narapidana\_waykanan

Nama Tabel : pengunjung

Kunci Utama : id\_pengunjung

**Tabel 1.4** Tabel Pengunjung

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_pengunjung	<i>int</i>	10	Sebagai id pengunjung
2	nama	<i>varchar</i>	30	Sebagai nama
3	alamat	<i>longtext</i>	-	Sebagai alamat
4	telepon	<i>varchar</i>	13	Sebagai telepon
5	jk	<i>varchar</i>	20	Sebagai jenis kelamin
6	status	<i>varchar</i>	30	Sebagai status
7	pekerjaan	<i>varchar</i>	30	Sebagai pekerjaan
8	Gambar	<i>longtext</i>	-	Sebagai gambar
9	nik	<i>varchar</i>	16	Sebagai NIK
10	Id	<i>int</i>	10	Sebagai id user

#### 4. Tabel Pendaftaran

Nama Database : narapidana\_waykanan

Nama Tabel : pendaftaran

Kunci Utama : id\_pendaftaran

**Tabel 1.5** Tabel Pendaftaran

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_pendaftaran	<i>int</i>	10	Sebagai id pendaftaran
2	nik	<i>varchar</i>	16	Sebagai nik
3	id_pengunjung	<i>int</i>	10	Sebagai id pengunjung
4	tanggal	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal
5	id_narapidana	<i>int</i>	10	Sebagai id narapidana
6	hubungan	<i>varchar</i>	30	Sebagai hubungan
7	jumlah_anggota	<i>varchar</i>	30	Sebagai jumlah anggota
8	ket_anggota	<i>longtext</i>	-	Sebagai keterangan anggota
9	bawaan	<i>longtext</i>	-	Sebagai bawaan
10	keterangan_bawaan	<i>longtext</i>	-	Sebagai keterangan bawaan
11	antrian	<i>varchar</i>	30	Sebagai antrian
12	status	<i>varchar</i>	1	Sebagai status
13	alasan	<i>longtext</i>	-	Sebagai alasan
14	tanggal_kunjungan	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal kunjungan
15	Id	<i>int</i>	10	Sebagai ide
16	Waktu	<i>varchar</i>	20	Sebagai waktu

#### 5. Tabel Users

Nama Database : narapidana\_waykanan

Nama Tabel : users

Kunci Utama : id\_users

**Tabel 1.6** Tabel Users

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id	<i>int</i>	10	Sebagai id user
2	username	<i>varchar</i>	30	Sebagai username
3	password	<i>varchar</i>	35	Sebagai password
4	nama	<i>varchar</i>	30	Sebagai nama
5	level	<i>int</i>	1	Sebagai level
6	status	<i>int</i>	1	Sebagai status
7	gambar	<i>longtext</i>	-	Sebagai gambar
8	alamat	<i>longtext</i>	-	Sebagai alamat
9	telepon	<i>varchar</i>	13	Sebagai telepon

### 3.4.7 Desain Input dan Output

Desain *input* dan *output* sebagai rancangan sistem yang nantinya akan dilakukan pembentukan keprogram seperti berikut:

#### 3.4.7.1 Bagian Input

##### a. Rancangan Registrasi

Rancangan registrasi merupakan tampilan yang digunakan untuk membuat akun sebagai hak akses ke halaman berikutnya, berikut adalah tampilan registrasi pada Gambar 3.18 :

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The main content area displays a registration form with the following elements:

- Registrasi** (Title)
- Nama Lengkap** (Text input field)
- Telepon** (Text input field)
- Username** (Text input field)
- Password** (Text input field)
- Registrasi** (Submit button)
- Sudah punya akun Masuk** (Text link)

**Gambar 1.18** Rancangan Tampilan Registrasi

b. Rancangan *Login*

Rancangan *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan *login* pada Gambar 3.19:

The image shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The main content area is a white box with a logo at the top center. Below the logo, the text reads 'LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS IIB WAY KANAN'. There are two input fields: 'Username' and 'Password'. Below these fields is a button labeled 'Masuk'. At the bottom of the white box, there is a link that says 'Belum punya akun Registrasi'.

**Gambar 1.19** Rancangan Tampilan *Login*

c. Rancangan Kegiatan

Rancangan kegiatan merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah tampilan kegiatan pada Gambar 3.20:

The image shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The main content area is a white box with a logo at the top left. Below the logo, the text reads 'LAPAS KELAS IIB WAY KANAN'. The page features a sidebar menu with options: Dashboard, Menu, Kegiatan, Narapidana, Kunjungan, Pengunjung, Pendaftaran, Laporan, and Lap. Data Kunjungan. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a form for 'Tambah Data Informasi' with fields for 'Kategori', 'Nama Informasi', 'Artikel', and 'Gambar', and a 'Simpan' button. The footer contains 'Privacy Policy Terms of Use' and '2023© Chelvin Dewantora'.

**Gambar 1.20** Rancangan Kegiatan

d. Rancangan Narapidana

Rancangan narapidana merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah tampilan narapidana pada Gambar 3.21 :

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page content is a dashboard for a prison management system. On the left, there is a sidebar menu with the following items: "Dashboard", "Menu", "Kegiatan", "Narapidana", "Kunjungan", "Pengunjung", "Pendaftaran", "Laporan", and "Lap. Data Kunjungan". The main content area is titled "Dashboard" and contains a form titled "Tambah Data Narapidana". The form has the following fields: "Nomor Registrasi", "Nama Narapidana", "Alamat", "Provinsi", "Kota", "Tempat Lahir", "Tanggal Lahir", "Jenis Kelamin", "Agama", "Status", "Lama Tahanan", "Kejahatan", and "Remisi". Each field is represented by a rectangular input box. At the bottom of the form is a "Simpan" button. The footer of the page contains the text "Privacy Policy Terms of Use" and "2023 © Chelvin Dewantora".

**Gambar 1.21** Rancangan Narapidana

e. Rancangan Pengunjung

Rancangan pengunjung merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah tampilan pengunjung pada Gambar 3.22:

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page content includes a sidebar menu for 'LAPAS KELAS IIB W A Y K A N A N' with options like Dashboard, Menu, Kegiatan, Narapidana, Kunjungan, Pengunjung, Pendaftaran, Laporan, and Lap. Data Kunjungan. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a form titled 'Tambah Data Pengunjung'. The form fields are: NIK, Nama pengunjung, Jenis Kelamin, Alamat, Telepon, Pekerjaan, Status Pernikahan, and Pas Foto. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form. At the bottom of the browser window, there is a footer with 'Privacy Policy Terms of Use' and '2023 © Chelvin Dewantora'.

**Gambar 1.22** Rancangan Pengunjung

f. Rancangan Melakukan Pendaftaran Kunjungan

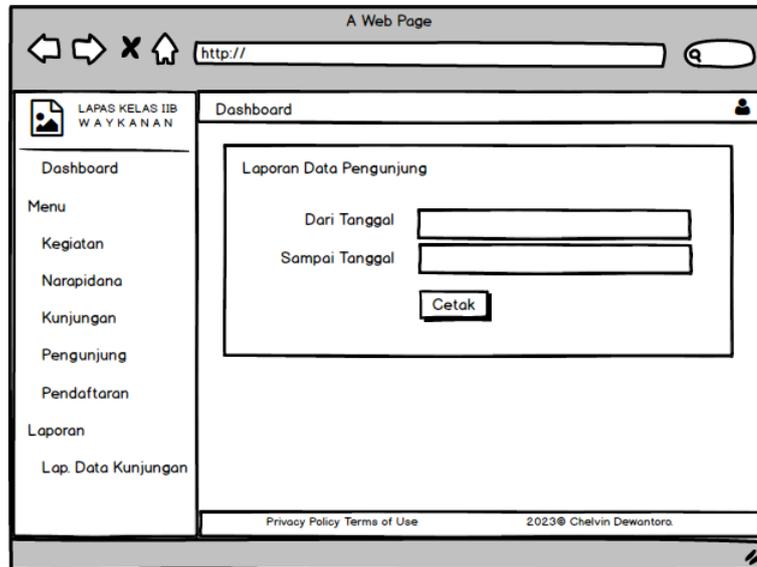
Implementasi melihat pendaftaran kunjungan merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan, mengubah, menghapus data, berikut adalah tampilan melihat pendaftaran pada Gambar 3.23 :

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page content is a form titled 'Tambah Data Pendaftaran'. The form fields are: Antrian, Nama Pengunjung, Nama Narapidana, Hubungan Keluarga, Jumlah Anggota, Keterangan Anggota, Bawaan, Keterangan Barang Bawaan, and Tanggal Berkunjungan. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form.

**Gambar 1.23** Rancangan Melakukan Pendaftaran Kunjungan

g. Rancangan Laporan Data Kunjungan

Implementasi laporan merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menampilkan priode cetak, berikut adalah tampilan laporan pada Gambar 3.24 :

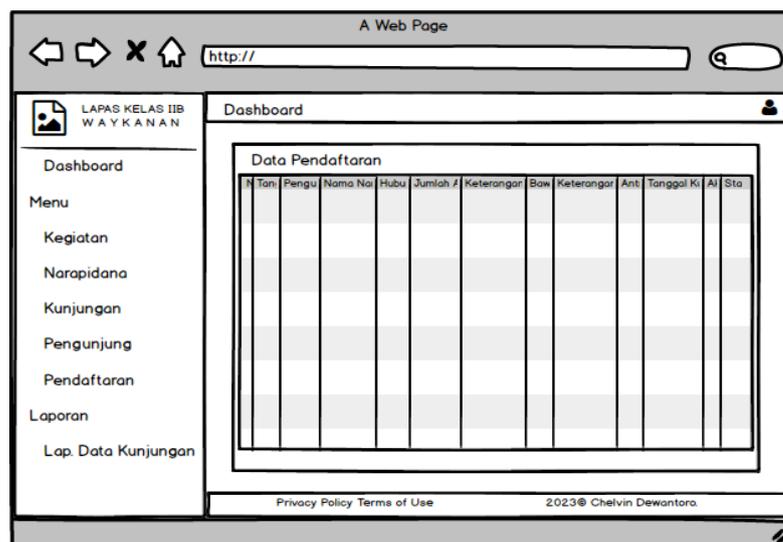


**Gambar 1.24** Rancangan Laporan Data Kunjungan

### 3.4.7.2 Bagian Proses

a. Rancangan Pendaftaran Kunjungan

Implementasi pendaftaran merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menampilkan data dan mengkonfirmasi pendaftaran, berikut adalah tampilan pendaftaran pada Gambar 3.25 :

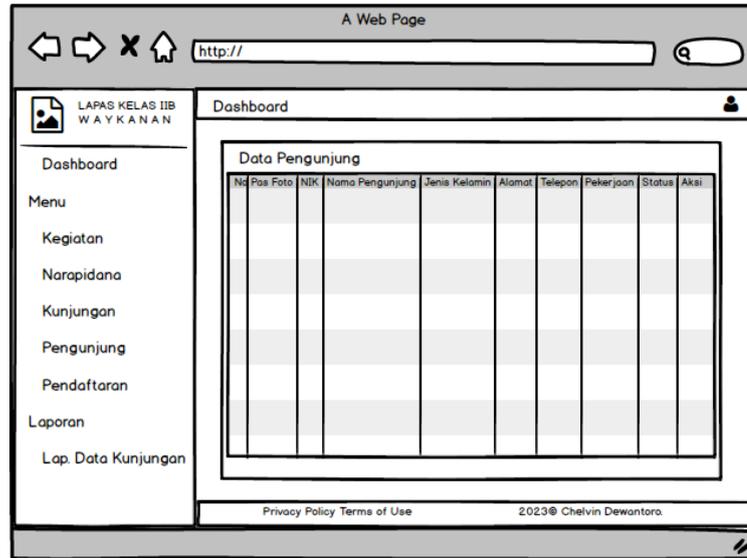


**Gambar 1.25** Rancangan Pendaftaran

### 3.4.7.3 Bagian Output

#### a. Rancangan Pengunjung

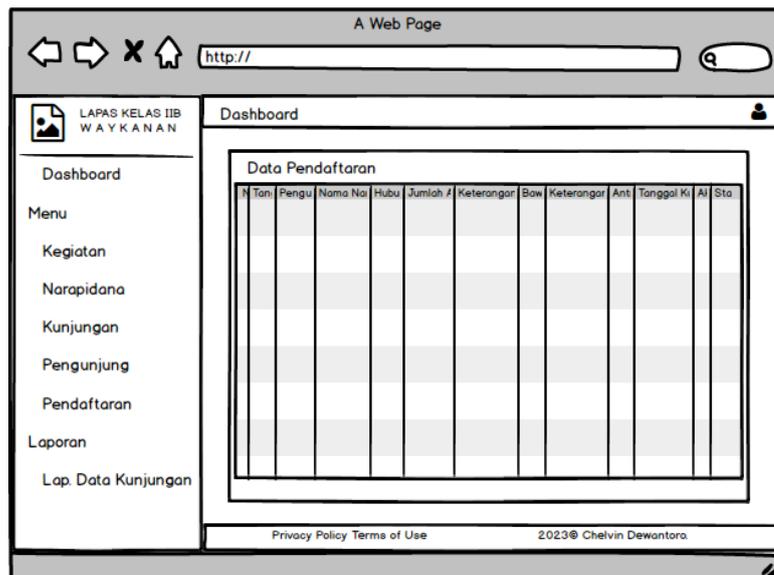
Rancangan pengunjung merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah tampilan pengunjung pada Gambar 3.26 :



**Gambar 1.26** Rancangan Pengunjung

#### b. Rancangan Pendaftaran Kunjungan

Rancangan pendaftaran merupakan tampilan yang digunakan mengelola data seperti menampilkan data dan mengkonfirmasi pendaftaran, berikut adalah tampilan pendaftaran pada Gambar 3.27:



**Gambar 1.27** Rancangan Pendaftaran